

PRAVIDELNÉ HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER A DALŠÍ ZÁJMOVÉ AKTIVITY U ŽÁKŮ STŘEDNÍCH ŠKOL V KONTEXTU RODIČOVSKÝCH LIMITŮ

REGULAR PLAYING OF COMPUTER GAMES AND OTHER INTEREST ACTIVITIES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN THE CONTEXT OF PARENTAL RESTRICTIONS

Mrázek Michal, Basler Jaromír

Klíčová slova: počítačové hry, zájmové aktivity, žáci střední školy, rodičovské limity

Key words: computer games, video games, interest activities, secondary school students, parental restrictions

Fenomén hraní počítačových her u dětí a dospívajících ovlivňuje směřování vývoje jejich osobnosti v souvislosti s volbou volnočasových aktivit (Király, Demetrovics, 2017). Světová zdravotnická organizace uvádí, že hráčská porucha bude implementována v plánované revizi mezinárodní klasifikace nemocí ICD-11 v průběhu roku 2018 (WHO, 2018). Zásadní roli ve výchově mladých jedinců zastupují rodiče, kteří mohou ovlivňovat zájmy svých potomků, včetně hraní počítačových her (Gray, 2014). V roce 2016 proběhl výzkum v oblasti identifikace rizik sociálních sítí a počítačových her u žáků středních škol (přesný název v Chráska, Basler, 2016).

Cíle výzkumného šetření jsme rozdělili do dvou částí. V první části jsme se zabývali zjištěním, zda žáci středních škol, kteří hrají pravidelně počítačové hry, mají i jiné zájmové aktivity a zda tuto skutečnost ovlivňuje stanovení limitů hraní na počítači ze strany rodičů. Druhým cílem jsme si stanovili zjistit, zda mezi dalšími zájmovými aktivitami žáků figuruje oblast sportovních aktivit a jaké je zastoupení této oblasti mezi ostatními zájmy žáků.

V příspěvku se zabýváme další analýzou získaných dat při hledání souvislosti mezi zájmy žáků, hrajících pravidelně počítačové hry a stanovenými limity hraní počítačových her ze strany rodičů. Zjištěné výsledky budou následně komparovány s výsledky opakovaného šetření v rozšířené verzi, která probíhá v roce 2018.

V rámci výzkumného šetření jsme využili kvantitativní metody sběru a vyhodnocení dat. Sběr dat byl proveden dotazníkem v tištěné podobě. Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 32 středních škol, 10 středních škol odmítlo (nebo nereagovalo) pozvání do dotazníkového šetření, celkový vzorek

činil 22 středních škol v Olomouckém, Zlínském, Moravskoslezském, Jihomoravském a Pardubickém kraji. Celkový počet respondentů činil 1393. Školy byly typologicky zastoupeny v podobě oborů gymnázií, maturitních oborů středních odborných škol a nematuritních oborů středních odborných škol a učilišť. Vyhodnocení sesbíraných dat jsme provedli pomocí odpovídajících statistických metod, a to testem nezávislosti chí-kvadrát.

Z výsledků je patrné, že 30 % žáků středních škol hraje pravidelně alespoň půl hodiny denně na počítači hry a zároveň tito žáci uvedli, že mají mimo hraní počítačových her i další zájmové aktivity. Hodnota mediánu, uvedeného času stráveného u počítačových her, je mezi těmito žáky 90 minut, tedy hodinu a půl denně. Tyto aktivity nesouvisí se stanovením limitů hraní na počítači rodiči, neboť ti stanovují tyto limity v nízkém počtu případů. Při analýze otevřených položek dotazníku se ukázalo, že sport hraje významnou roli v zájmových aktivitách i u žáků hrajících často počítačové hry, a to v 73 % případech.

Abstract: The research study was carried out by means of a quantitative questionnaire method. The main objective was to identify the correlation between leisure activities and parental restrictions on playing computer games. The sample of respondents included secondary school students who regularly play computer games and have other leisure activities. This was 30 % of the total number of all respondents addressed. The hypothesis was assessed by means of the chi-squared test of independence. At a level of significance of 0.01 the correlation was not confirmed. Parents set restriction in a small number of cases. The research revealed that among the students who regularly play computer games and have other leisure activities, the sport activities of various types were represented in 73 % of cases.

Literatura/References:

- Gray, P. (2012). *The Many Benefits, for Kids, of Playing Video Games*. Psychology Today. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201201/the-many-benefits-kids-playing-video-games>.
- Chráška, M., & Basler, J. (2016). *Research of computer game addiction among the 18-year-old students of upper secondary schools in the Czech Republic*. Conference: 9th International Conference of Education, Research and Innovation: Sevilla. 9(1), 69–78.
- Király, O., & Demetrovics, Z. (2017). *Inclusion of Gaming Disorder in ICD has more advantages than disadvantages: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal*. Journal of Behavioral Addictions, 6(3), 280–284.